Kit do Artista de Quadrinhos

Comic Strip Artist's Kit

ORIGINAL ART AND SCRIPTS:
Carson Van Osten (in memoriam)

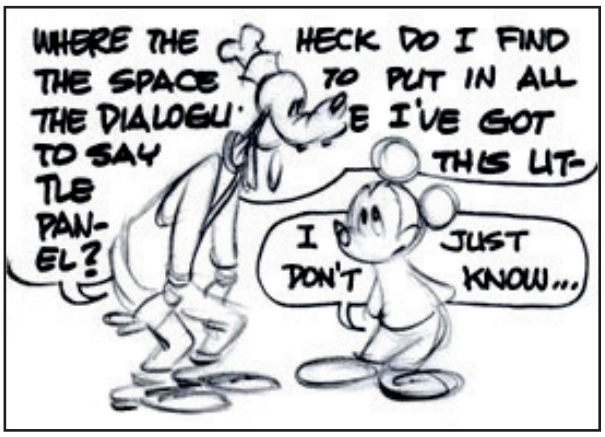
ONLINE PUBLICATION OF SCANS BY:
Mark Kennedy (sevencamels.blogspot.com)

PORTUGUESE ADAPTATION BY:
Robot-H3ro

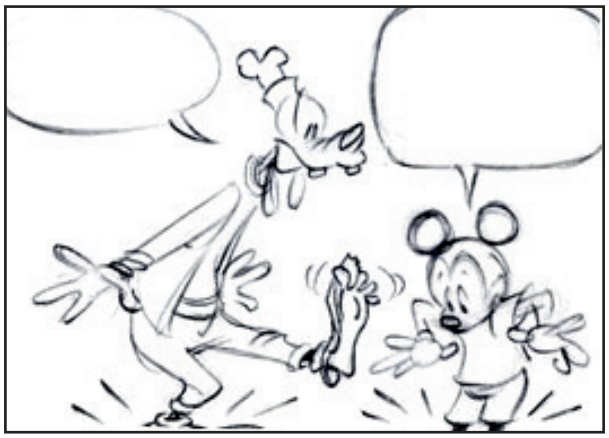
Problemas comuns que ocorrem no design de quadrinhos.

Podem parecer bobagens, mas cometi esses erros **durante anos!**

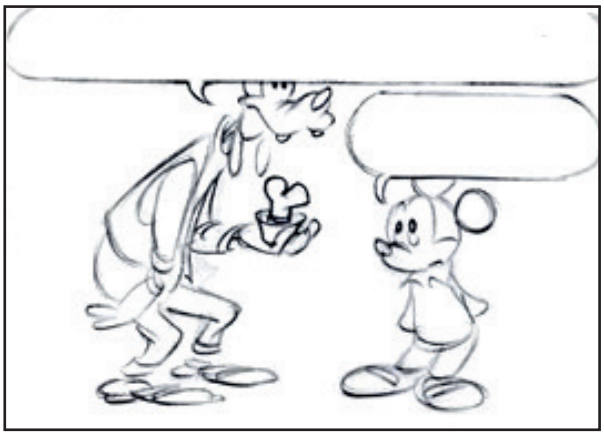
O artista começa desenhando os personagens porque **essa é a parte divertida!**



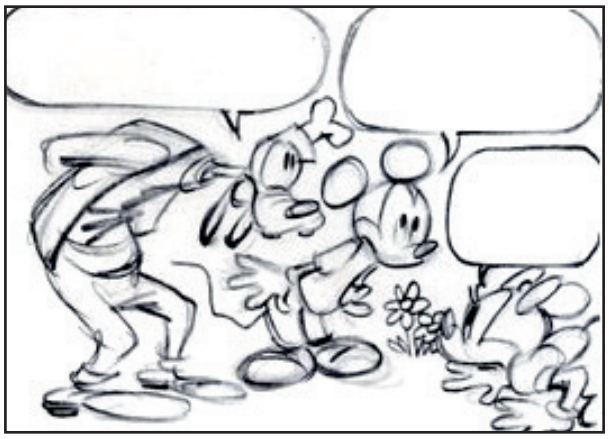
Ops!



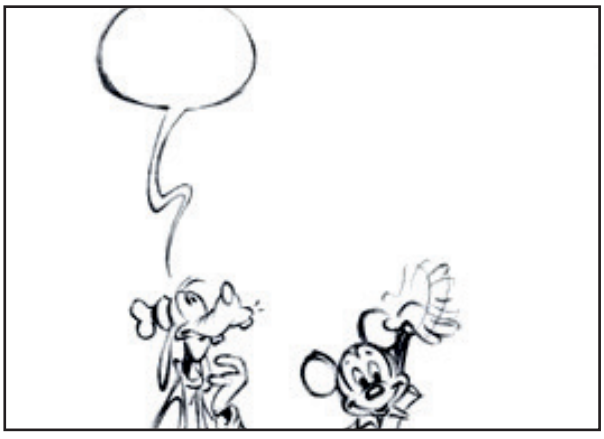
Cortando os **pés...**



Cortando a cabeça, o chapéu ou as orelhas...



Cena lotada demais...

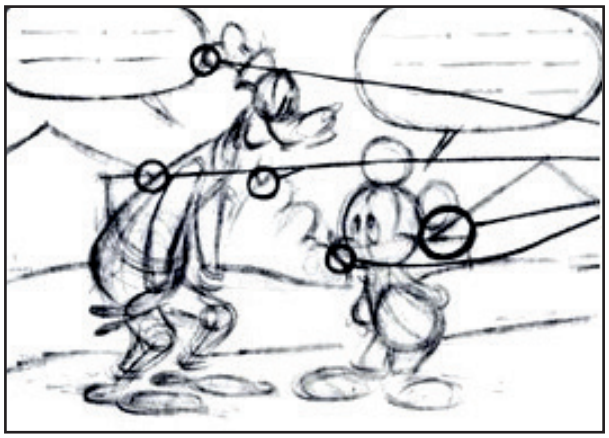


Espaço vazio demais...

Walt Disney Productions World Rights Reserved

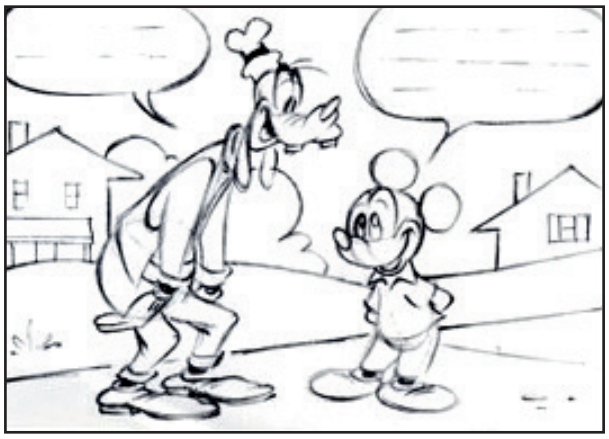
Solução

1) Comece marcando o texto e os balões de fala com lápis azul.



2) Faça seu esboço preliminar
em uma folha separada de papel vegetal...
(observação: podem ocorrer "tangentes" nesta etapa).

N.T.: Tangentes são alinhamentos acidentais, linhas que se encostam de modo indesejado, causando desconforto e estranhamento visual.



3) Coloque o esboço por baixo do quadro final. Copie o rascunho em lápis azul, ajustando a posição, corrigindo as tangentes e refinando o traço conforme avança.

Depois, finalize desenhando por cima do esboço azul com lápis grafite. Desenhe sobre o esboço azul limpo com lápis grafite.

N.T.: No caso de uma arte digital, basta reduzir a opacidade do layer de esboço e desenhar em uma camada superior separada.

Walt Disney Productions World Rights Reserved

Isso é o que se chama de um personagem “engessado”.

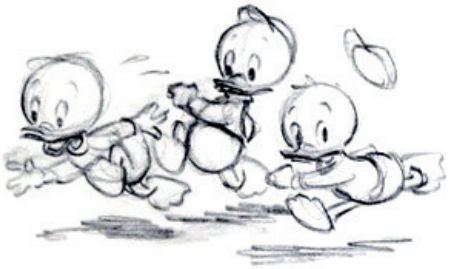
Cada olho, orelha, braço, mão, dedo, perna, gola, sapato etc. Parece exatamente igual ao seu par. O resultado é uma pose bem rígida.

Já este personagem parece mais natural simplesmente porque cada parte do corpo varia de alguma forma em relação ao lado oposto.

Olhos em perspectiva. Dedos que variam dão às mãos um aspecto mais dinâmico.

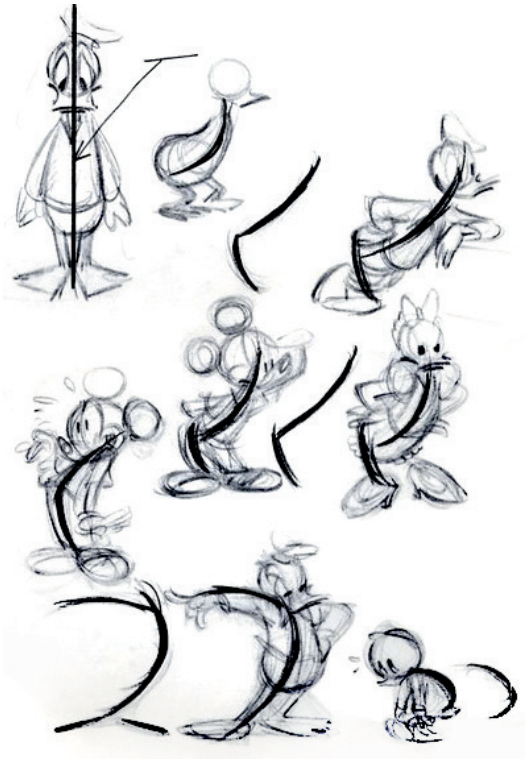
Quando os personagens aparecem juntos em um grupo, a cena fica mais interessante se as partes do corpo de cada um diferirem das partes correspondentes dos outros.

Compare esse conceito com...



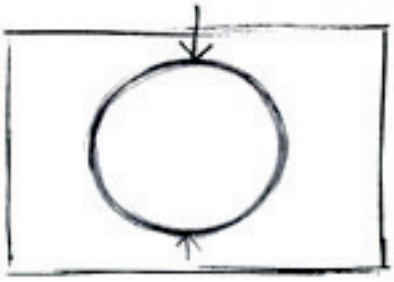
este conceito, **em que todas as partes do corpo são iguais.**

Evite usar uma linha de ação completamente reta.

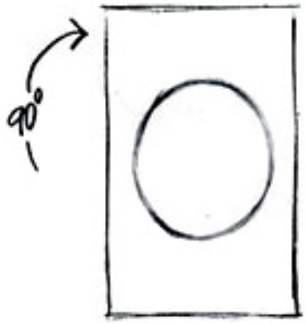


Walt Disney Productions World Rights Reserved

Truques e dicas



Muitas pessoas, ao desenhar um círculo à mão livre, acabam fazendo o diâmetro vertical menor que o horizontal.



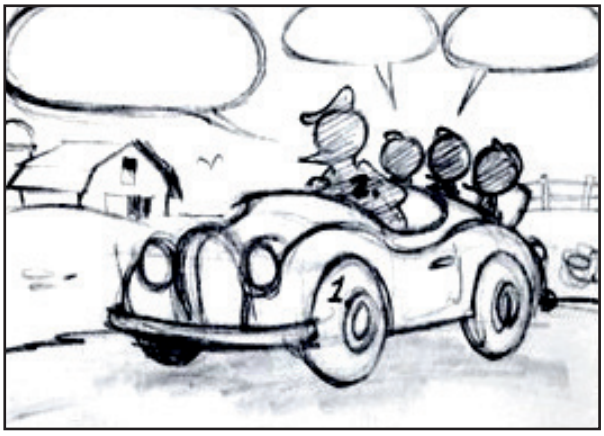
Isso fica fácil de perceberao girar o desenho em 90°...

e então fazer uma pequena correção.

Para evitar que um quadro fique **pesado na parte de baixo** ou que sobrem espaços vazios na composição...

Vire o desenho de cabeça para baixo. Assim, esses problemas ficam mais visíveis.

Para integrar melhor os personagens ao cenário, sempre construa **primeiro o ambiente** e só depois posicione o personagem.



Faça o mesmo com os objetos que interagem com eles, como cavalos, bicicletas, carros, barcos etc.

Walt Disney Productions World Rights Reserved

Esboços em miniatura

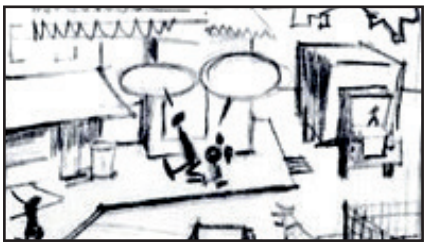
Os esboços em miniatura ajudam você a “pensar” e resolver vários problemas de desenho antes de começar seus rascunhos.

1) Trabalhando uma pose difícil: Faça vários esboços bem rápidos e pequenos, sem detalhes. Isso economiza muito tempo no fim das contas.

2) Expressões faciais especiais podem ser planejadas com esboços em miniatura.

---

3) Use esboços em miniatura para experimentar com **perspectiva** e com **layouts de quadros maiores.**



---

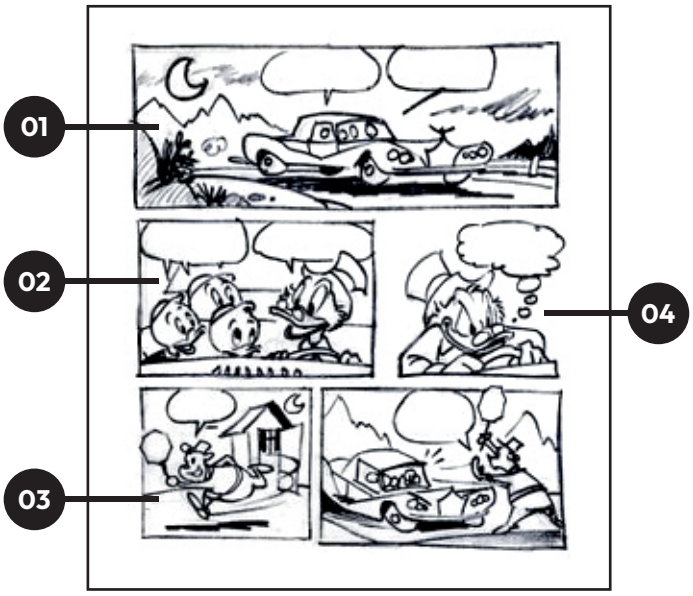
4) Personagens secundários devem ser planejados, e aspectos como proporções, detalhes do figurino etc. devem ser definidos antes de serem incorporados à história.

Walt Disney Productions World Rights Reserved

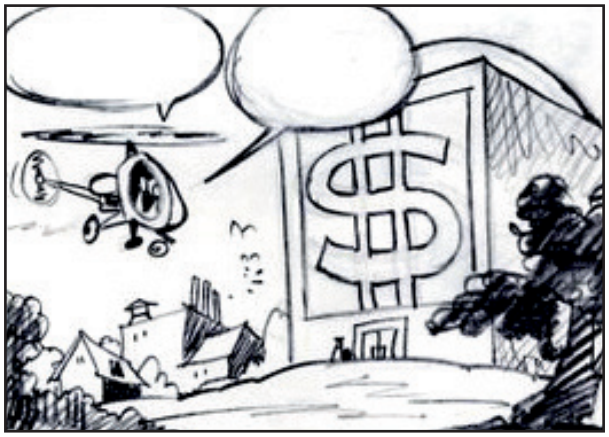
Enquadramento

Uma página se torna mais interessante quando apresenta **diferentes tipos de enquadramento.**

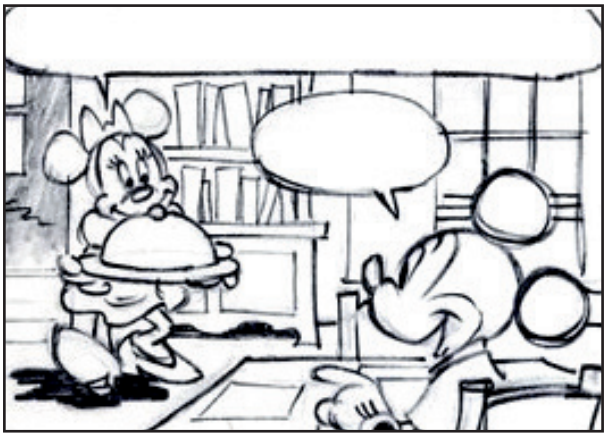
01. Plano geral (Long shot)
02. Plano médio (Medium shot)
03. Plano de ação (Action shot)
04. Close-up



O enquadramento **deve sempre ter uma função clara:**

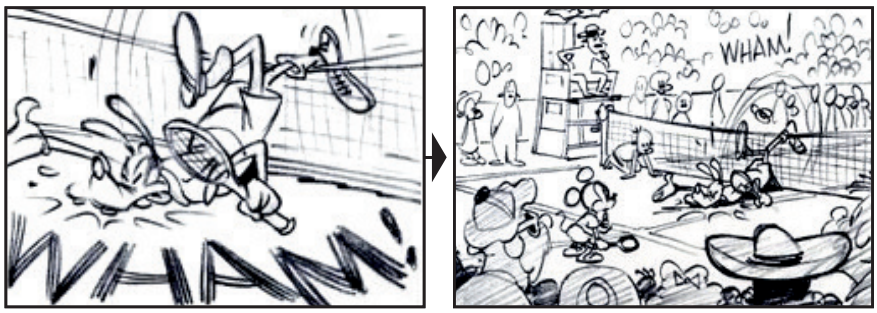


A "função" de um **plano geral** é estabelecer onde a cena se passa.



Um **plano médio** é usado para mostrar uma troca de diálogo ou ação entre os personagens.

Um **close-up** é usado para enfatizar a expressão ou o discurso do personagem.

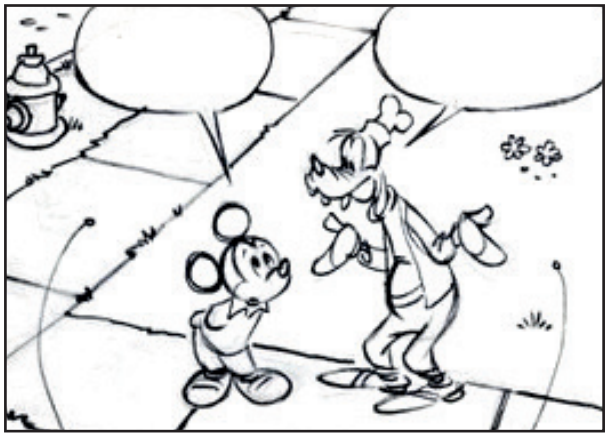


A **ação extrema** é melhor ilustrada minimizando os elementos de fundo e outras coisas **que desviariam a atenção** da ação.

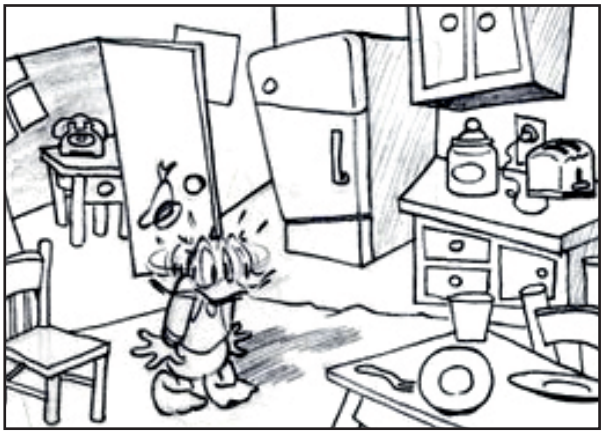
Walt Disney Productions World Rights Reserved

Perspectiva

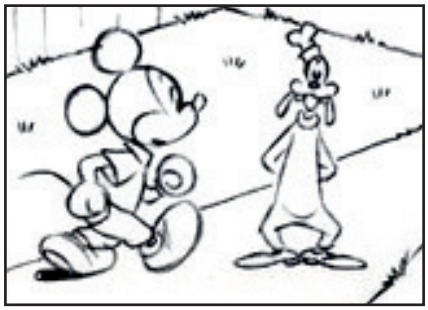
Usar uma **“tomada de baixo”** ou **“plongée”** (horizonte alto) pode causar problemas...



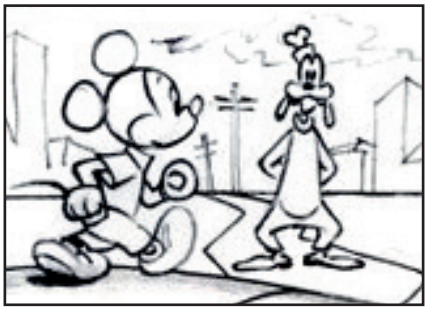
Espaços **desinteressantes** ou **vazios...**



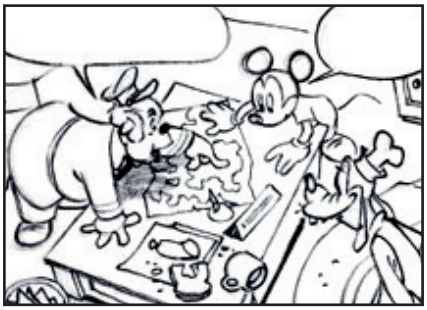
Maior dificuldade em desenhar retângulos e círculos em perspectiva.



A relação entre o **tamanho** dos personagens é mais difícil.



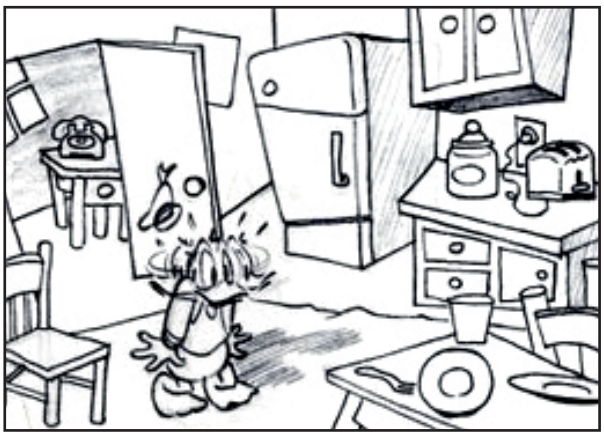
Aqui estão os mesmos personagens colocados contra um **horizonte baixo.**



Uma tomada baixa **deve ser usada** quando há **coisas interessantes ou importantes** para se olhar para baixo.

Ao usar um **“horizonte baixo”,** muitos problemas de perspectiva são eliminados, porque as coisas são vistas de frente.

Uso máximo do espaço



Maior sensação de profundidade

Walt Disney Productions World Rights Reserved